

チャレンジング行動への対応

TEACCH理論・ABA理論の活用

R8.6.23
メディカルアーツ

右のQRコードから
左のページの表示を
お願いします。



合同会社サックスシェア
代表社員・相談支援専門員 田中 さとる



行動には理由がある



- ・ チャレンジング行動
- ・ 障がい特性
- ・ 発達理解

チャレンジング行動

知的障害、発達障害、認知症などのケアにおいて、周囲の人にとって対応が困難で、本人の安全や社会生活に支障をきたす行動



子どもの「困った」行動の要因分析・カテゴリ分類 (tanaka)				
事例	要因	分類Ⅱ	事例別	
場面に合わせた適切なあいさつや言葉かけができない	あいさつをする習慣がない。あいさつを返さなくてはならないことを知らない	日常生活習慣	生活	
	ことばの使い方がわからない	言語表出	認知	
	人への関心が低く、相手に注目できていない	他者理解	心理	
	想像力が乏しく、相手の表情から気持ちを読み取れない	想像性	特性	
	自分に自信が持てない	自己肯定感	心理	
	自信がなく、友だちと話すのが苦手	自己肯定感	心理	
謝らない、ありがとうを言えない	あいさつの言葉や使い方を知らない	語彙力	認知	
	ことばの使い方がわからない	言語表出	認知	
	人への関心が低く、相手に注目できていない	他者理解	心理	
	感情や行動を抑えられず、自分が悪いことに気づけない	衝動性	特性	
	自分だけが正しいと思っている	他者理解	心理	
人の話を聞けない	注意力が散漫で、集中するのが苦手	不注意	特性	
	話したい欲求を抑えることができない	衝動性	特性	
	内容が分からなくなって、飽きてしまう	集中力	特性	
	話しかけられていることに気づかない	不注意	特性	
おしゃべりがやめられない、一方的に話してしまう	会話するときのルールがわかっていない	日常生活習慣	生活	
	相手の表情や反応を見ていない	不注意	特性	
	おしゃべりしたい気持ちを抑えることができない	衝動性	特性	
	場面に合せて行動する必要性が分かっていない	判断力	認知	
	周囲の状況を見ていない	不注意	特性	
発言したり、質問に応えたりするのが苦手	語彙が少ない	語彙力	認知	
	質問を聞いていない	不注意	特性	
	質問の意味が理解できていない	言語理解	認知	
	自分の考えをまとめられない	思考力	認知	
	自分に自信が持てない	自己肯定感	心理	
指名されていないのに答えてしまう	意見を言うのが恥ずかしい、緊張して言えない	不安緊張	心理	
	話したい衝動を抑えられない	衝動性	特性	
	答えるタイミングがわからない	判断力	認知	
	ルールの内容が理解できていない	言語理解	認知	
	周囲の状況を見ていない	不注意	特性	
集団での話し合いが難しい	適切な状況かどうか判断することが難しい	判断力	認知	
	自分の意見を行ったり、要求を伝えたりするのが苦手	言語表出	認知	
	自信がなく、意見を言うのが恥ずかしい	自己肯定感	心理	
	会話するときのルールがわかっていない	日常生活習慣	生活	
	役割交代ができない	役割責任	社会	
	感覚鈍麻があり力加減が分からない	感覚鈍麻	特性	
	興奮して声が大きくなってしまふ	衝動性	特性	

困った行動の整理

【困った行動から分析するカテゴリ】

心理

発達心理の課題：年齢を重ね成長する過程で変化を示す自己形成の発達課題

自己肯定感

自己理解

他者理解

不安緊張

注目

防衛機制

特性

障がい特性に起因する課題：障がいがあるがゆえに起きているもの

こだわり

衝動性

不注意

想像性

集中力

感覚鈍麻

社会性

社会化における課題：人との関係づくりを進める過程で求められる発達課題

協調性

規則尊重

役割責任

勤労奉仕

権利義務

認知

認知機能の課題：感覚で受け取った情報を理解、判断処理、統合する働き

言語理解

語彙力

言語表出

記憶

思考力

判断力

生活

基本的な生活習慣上の課題：生活を安定させるために必要な環境・自立スキル

日常生活習慣

睡眠

食事

排泄

清潔保持

危機対処

ASD

自閉スペクトラム症

Autism Spectrum Disorder

社会的コミュニケーションの特性と、興味・行動の偏りが見られます。現れ方は人によって大きく異なり、「スペクトラム（連続体）」として捉えます。

※ 現れ方には大きな個人差があります。
「その子の姿」から理解を始めましょう。

主な特性

A 対人・コミュニケーション

- 表情・視線・距離感など、非言語サインの読み取りが難しい
- ことばを字義通りに受け取りやすく、比喻や冗談が伝わりにくい
- 相手の気持ちや場の空気を察することに難しさがある

B こだわり・興味の偏り

- 同じ手順や順番、物の配置への安心感が強い
- 特定の興味分野に深く没頭することがある
- 予定変更や予測できない出来事に強い不安を感じやすい

C 感覚の特性

- 音・光・触感・においへの過敏さや鈍麻が見られる
- 集団のざわつきや蛍光灯などで疲れやすい
- 服のタグ・水・粘土など特定の刺激を強く避ける／求める

D 想像と見通しの難しさ

- 「次に何が起こるか」を頭の中で組み立てにくい
- 抽象的な言葉や曖昧な指示が理解しづらい
- 経験のない場面で行動を選びにくくなる

ASD

自閉スペクトラム症

Autism Spectrum Disorder

児発・放デイの現場で出会いやすい姿です。背景にある特性を意識すると、対応のヒントが見えてきます。

※「困った行動」ではなく
「困っている姿」として捉えます。

具体的にみられる姿

SCENE 01

集団活動 の場面

- みんなで歌う・体操する場面に入りづらく、輪の外で見ていることがある
- 友だちに関心はあるが、距離の取り方や会話の入り方がわからない
- 大勢の声や音が苦痛で、耳をふさいだり離れた場所に行ったりする

SCENE 02

活動の 切り替え

- 遊びを終えて次の活動へ移ることに強く抵抗する
- 予定が急に変わるとパニックになったり、フリーズしたりする
- 「あとで」「もう少し」など曖昧な時間表現が理解しづらい

SCENE 03

指示の 受け取り

- 「ちゃんと片づけて」と言われても、どこまでが「ちゃんと」かわりにくい
- 一度に複数の指示を出されると、最初の一つしか動けないことがある
- 冗談・皮肉・遠回しな言い回しを真に受けて混乱する

SCENE 04

対人・ 感覚の姿

- 思ったことをそのまま言ってしまい、相手を驚かせてしまう
- 特定の音（掃除機・運動会のピストル等）で泣いたり離れたりする
- 興味のあるテーマを一方向的に話し続け、相手の反応に気づきにくい

ADHD

注意欠如・多動症

Attention-Deficit / Hyperactivity Disorder

「不注意」「多動性」「衝動性」が、年齢や発達段階に比べて目立つ状態です。三つの組み合わせには個人差があります。

特性の現れ方は子どもによって異なります。「サボり」「わがまま」ではありません。

主な特性

PILLAR 01

不注意

Inattention

- 集中が続きにくく、別の刺激に注意が向かいやすい
- 細部のミスや忘れ物が多く、手順を最後までやり切るのが難しい
- 興味のあることには驚くほど集中できる（過集中）こともある

PILLAR 02

多動性

Hyperactivity

- 座っていてもそわそわ動く、手足を絶えず動かす
- 静かにすべき場面で席を立つ、走り回ってしまう
- しゃべり続けたいくなる、声の大きさを調整しづらい

PILLAR 03

衝動性

Impulsivity

- 思いついた瞬間に行動・発言してしまう
- 順番を待つこと、欲しいものを我慢することが難しい
- 結果を予測する前に動くため、けがやトラブルにつながりやすい

ADHD

注意欠如・多動症

Attention-Deficit / Hyperactivity Disorder

本人も「やりたくてやっているわけではない」場面が多くあります。背景にある特性を踏まえて関わります。

繰り返し注意される経験で
自己肯定感が下がりやすい点に注意。

具体的にみられる姿

SCENE 01

活動 の途中

- 工作或課題の途中で席を立つ・別の物に手を伸ばす
- 一つの作業に集中する時間が短く、最後まで仕上げにくい
- 周囲の音や動きに敏感に反応し、注意がそれてしまう

SCENE 02

集団・ 順番場面

- 順番を待ちきれず、列に割り込んだり先に動いたりする
- 友だちの話の途中で割って入り、トラブルになることがある
- ルールはわかっているのに、その瞬間に守ることが難しい

SCENE 03

指示と 持ち物

- 「水筒持って、上着着て、靴履いて」を一気に言われると動けない
- 連絡帳・宿題・道具などを繰り返し忘れてしまう
- 「やる気はあるのにできない」状態に本人も困っている

SCENE 04

感情の 表れ方

- 嬉しさ・悔しさが大きく表に出る／切り替えに時間がかかる
- 注意を受け続けて「どうせ自分は…」と感じやすい
- 一方で素直さや行動力など、伸びる強みもたくさんある

LD

限局性学習症
(学習障害)

Specific Learning Disorder

全般的な知的発達に遅れはなく、特定の領域（読む・書く・計算）に著しい困難があります。本人の努力不足ではありません。

困難の領域・程度は個人差が大きく、「やる気の問題」と捉えないことが大切。

主な特性

AREA 01

読み

ディスレクシア
Dyslexia

- 文字を音にスムーズに変換できず、たどたどしくなる
- 行を飛ばす、同じ行を繰り返し読んでしまう
- 読めても内容の理解に多くの労力がかかる

AREA 02

書き

ディスグラフィア
Dysgraphia

- 形の整った文字を書きにくく、マスからはみ出す
- 鏡文字・形の似た字（め／ぬ等）の混同がある
- 書く速度が遅く、板書を写しきれない

AREA 03

算数

ディスカリキュリア
Dyscalculia

- 数の量感覚（5と8どちらが多いか等）がつかみにくい
- 繰り上がり・繰り下がり、筆算の手順でつまずく
- 文章題で何を問われているか読み取りにくい

LD

限局性学習症
(学習障害)

Specific Learning Disorder

放デイでの学習支援や宿題の場面で出会いやすい姿です。話せばわかるのに「書くと評価されにくい」点に注目します。

「できない自分」を感じやすく、
学習意欲そのものが下がりやすい。

具体的にみられる姿

SCENE 01

音読の
場面

- 教科書を読むときに止まったり、同じ行を繰り返したりする
- 人前で読むのを強く嫌がり、自信をなくしやすい
- 読んだ内容は理解できているのに、「読むこと自体」に疲れる

SCENE 02

書く・
写す場面

- 黒板やプリントの書き写しに時間がかかり、最後まで終わらない
- 漢字がなかなか覚えられず、同じ字でつまずく
- 話せばよくわかっているのに、ノートでは評価されにくい

SCENE 03

計算・
文章題

- 繰り上がり・繰り下がり筆算で手順を見失う
- 時計やお金概念がつかみにくい
- 文章題で「何を聞かれているか」を読み取れず、式が立たない

SCENE 04

学習
場面全体

- 宿題に取りつかれず、机に向かうこと自体がつらくなる
- 「努力しても結果が出ない」経験で意欲が下がる
- 得意な口頭発表・図工・運動などでは力を発揮できることが多い

快・不快

(やってみたいのもと)
子ども脳

情動をつかさどる扁桃体（大脳辺縁系）

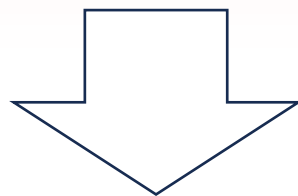
- ・ 幼児期に急激に発達
- ・ 10歳～ さらに発達
(思春期のホルモン影響)

価値観

(ねばならない)
おとな脳

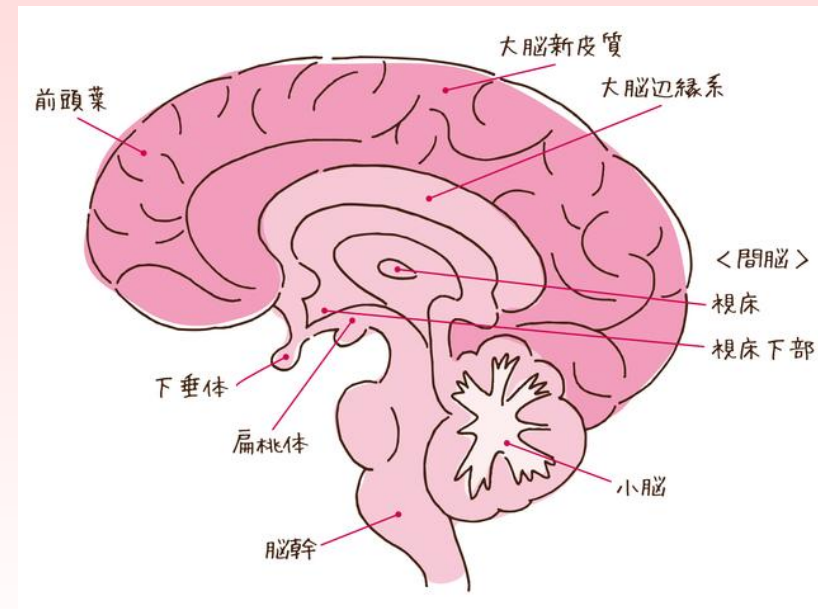
価値観をつかさどる前頭前野

- ・ 20歳から30歳に完成
※感情の抑制、コントロールは
20歳を過ぎても発達



教育と遊育
AKU

**価値観の行き過ぎた優先は、
大脳辺縁系のゆがんだ発達を招く**



大脳辺縁系（情動をつかさどる）

インプット
五感（感覚神経）

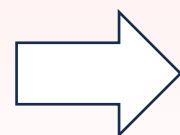
アウトプット
（運動神経）

随意筋

不随意筋

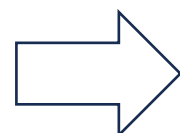
不随意筋

【自律神経】
・ 交感神経
・ 副交感神経



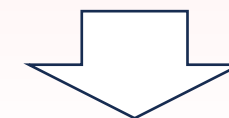
大脳辺系
視床下部が
コントロール

【内分泌系】
・ ホルモン
・ 神経伝達物質
（セロトニンetc.）



大脳辺系
視床下部が
コントロール

神経細胞は、
生まれた直後が最大



3才～
神経回路の刈り込み
～完成は9歳

心の理論とは

🌱 **心の理論**ってなに？

(Theory of Mind)

「相手の気持ちや考えていることを“想像して”理解する力」

「“自分と相手はちがう気持ち・ちがう考えをもっているんだ”と気づける力」

① 相手がどう思っているか考えられる
「この人は悲しんでいるかも…」
「こう言ったらイヤな気持ちになるかな…」
など、相手の心を想像できる

② 相手が見えていないものを理解できる
自分は知っていても、相手は知らないことがあると理解できる

③ 相手の立場に立って考えられる
「もし自分が相手だったら、どう感じるかな？」という想像ができる



サリーとアンの課題

必要な支援の「見立て」



- ・ アセスメント
- ・ ABC分析
- ・ 行動の機能

アセスメントの定義

- 「一つ一つの情報を自分なりに解釈し」 + 「それらを組み立て」
生じている問題の成り立ち（メカニズム）をまとめ上げ、
- ・ 支援課題を抽出すること
 - ・ その人がどんな人で、どんな支援を必要としているのかを明らかにすること（＝「見立て」ること）

アセスメントの方法

- ・ 観察（自然観察・仮説検証観察）
- ・ 面接（本人や保護者、関係者からの聞き取り・情報収集）
- ・ 質問紙法（アンケート）
- ・ 検査法（学力検査 知能検査 性格検査 投影法
人間関係検査 作業検査法 各種心理検査）
- ・ ポートフォリオ（連絡帳 写真 創作作品 絵画 感想文など）

アセスメントの視点（5領域）

（ア）健康・生活

- （a）健康状態の把握
- （b）健康の増進
- （c）リハビリテーションの実施
- （d）基本的な生活スキルの獲得
- （e）構造化等により生活環境を整える

（イ）運動・感覚

- （a）姿勢と運動・動作の基本的技能の向上
- （b）姿勢保持と運動・動作の補助的手段の活用
- （c）身体の移動能力の向上
- （d）保有する感覚の活用
- （e）感覚の補助及び代行手段の活用
- （f）感覚の特性（感覚の過敏や鈍麻）への対応

（ウ）認知・行動

- （a）視覚、聴覚、触覚等の感覚や認知の活用
- （b）知覚から行動への認知過程の発達
- （c）認知や行動の手掛かりとなる概念の形成
- （d）数量、大小、色等の習得
- （e）認知の偏りへの対応
- （f）行動障害への予防及び対応

（エ）言語・コミュニケーション

- （a）言語の形成と活用
- （b）受容言語と表出言語の支援
- （c）人との相互作用によるコミュニケーション能力の獲得
- （d）指差し、身振り、サイン等の活用
- （e）読み書き能力の向上のための支援
- （f）コミュニケーション機器の活用
- （g）手話、点字、音声、文字等のコミュニケーション手段の活用



（オ）人間関係・社会性

- （a）アタッチメント（愛着行動）の形成
- （b）模倣行動の支援
- （c）感覚運動遊びから象徴遊びへの支援
- （d）一人遊びから協同遊びへの支援
- （e）自己の理解とコントロールのための支援
- （f）集団への参加への支援

児童発達支援ガイドラインに示された「本人支援」

相談支援のニーズ整理

相談整理票『5ピクチャーズ』

受講番号: 受講者名: ざっくりと
本人氏名: 箇条書き程度に

Pic.4: 生活ニーズアセスメント

●今、どのような困りごとがありますか？

- ・本人の想いに寄り添う
- ・本人の表現を使う
- ・本人の表現を助ける
- ・現状維持というニーズも対象

主語はI

アセスメントの要約
・100字程度でズレの核心を表現する

Pic.2: こうありたいと思う状況

●今後どのような生活をしたいですか？

- ・夢や希望は大きいほうがよい
- ・その時の夢や希望でよい
- ・本人にとっての意味を理解する
- ・夢を語れる関係がまず必要

主語はI

Pic.3: 現在の状況

●今、どのような生活をしていますか？

- ・本人のプロフィール
- ・これまでと今の生活状況
- ・取り巻く環境(家族・住居・経済状況等)
- ・現在受けているサービス等

主語はI

Pic.5: 近づくための方法

●どうすれば近づけるとおもいますか？

- ・本人、環境のストレングスを活用する
- ・ニーズと資源との適切なマッチングはかたちのないものまで含めて柔軟に考える
- ・大きな夢や希望はブレイクダウンしてみる
- ・やれそうな選択肢を挙げてみる

主語はWe

Pic.1: 着目するストレングス

●どのようなストレングスに着目しますか？

- ・本人のストレングス
- ・環境のストレングス

ズレ

【みるポイント】

- ① 現在の状況の把握
(アセスメント)
「強み」と「苦手」
- ② 真のニーズの把握
- ③ ズレを埋める目標
設定の適切性
- ④ 支援方法の実効性
- ⑤ スtrenグスの活用

障がいの2つの“D”

D i s a b i l i t y

Learning Disability, LD

Weblio 英和辞典・和英辞典 1137万語収録！

英和英辞典 英語例文 英語類語 共起表現 英単語帳 英語力診断 英語翻訳 英会話 スピーキングテスト 優

ターボ検索 OFF ON ability 一致する 項目を

Weblio 辞書 > 英和辞典・和英辞典 > 英和辞典 > abilityの意味・解説

シェアする いいね! ツイート 広告を消す

意味 例文 (999件) 類語 共起表現

abilityとは
意味・読み方・使い方

主な意味 できること、能力、技量、力量、才能

new! →イラストで分かる英単語

音節 a·bil·i·ty 発音記号・読み方 / əbɪləti (米国英語) /

abilityの品詞ごとの意味や使い方	名詞としての意味・使い方 【接尾辞】としての意味・使い方
abilityの変形一覧	名詞: abilities(複数形)
abilityの学習レベル	レベル: 1 英検: 3級以上の単語 学校レベル: 中学以上の水準 TOEIC® L&Rスコア: 220点以上の単語

new! →TOEIC頻出のビジネス英語450語！

D i s o r d e r

Attention-deficit hyperactivity disorder、ADHD

Weblio 英和辞典・和英辞典 1137万語収録！

英和英辞典 英語例文 英語類語 共起表現 英単語帳 英語力診断 英語翻訳 英会話 スピーキングテスト 優

ターボ検索 OFF ON order 一致する 項目を

Weblio 辞書 > 英和辞典・和英辞典 > 英和辞典 > orderの意味・解説

シェアする いいね! ツイート 広告を消す

意味 例文 (999件) 類語 共起表現

orderとは
意味・読み方・使い方

主な意味 順序、順、語順、整理、整頓(せいとん)、整列、(...の)状態、調子、(社会の)秩序、治安

new! →イラストで分かる英単語

音節 or·der 発音記号・読み方 / ˈɔːdə (米国英語), ˈɔːdə (英国英語) / フリガナ オーダー

コア 順序づけられた秩序
「順序」と「秩序」の要素があり、秩序を求めて出す「命令、指示」、さらには指示の一環としての「注文」などの意が派生する

『新たなできる』をつくる・『今あるできる』を増やす の見極め

「見えない強み」を可視化する方程式



強みは本人の中だけにあるわけではありません。
本人が発するサインに対して、支援者がどう理解し、どう環境を調整するか。
この掛け算によって初めて『強み』は姿を現します。

視点の転換：可能性を見つけるリフレーミング



大切なのは、「できないこと」だけを見るのではなく、
「どんな条件ならできるか」まで見ることです。

アセスメントのステップ

アセスメントとは、単に情報収集することではない！

- ① できているか、できていないかを把握
- ② なぜ？の「背景」を探る（特性）
- ③ 必要な支援を「見立て」る（行動分析）
- ③' どうやったらできるのか？を見つける = 「アセスメント」

行動を3つのブロックに分解して解剖する



ABCの各パーツには何が入るのか？

A A

時間、場所、音、
人の声かけ、活動の
切り替え。

「何がスイッチを
押したか？」

B B

叩く、泣く、走
る、座る。

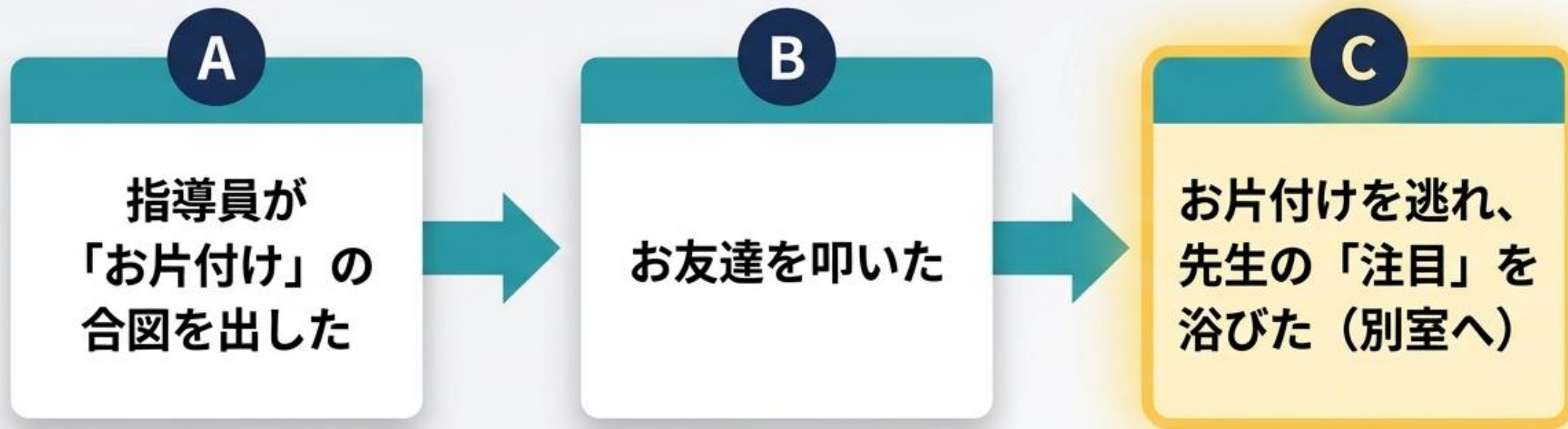
「解釈を交えず、
事実だけを記録する」

C C

注目された、嫌なこ
とを回避できた、
おもちゃを得た。

「その行動で、子ども
にとってどんな『良い
こと』があったか？」

行動は、その後の「結果（C）」によって維持される



子どもは「叩きたかった」のではなく、「お片付けから逃げたかった/注目されたかった」のが真の目的。

事例 01 / 02：お手伝いと手洗い



「手伝って」と
声をかけられた



お手伝いをする



「ありがとう」
と言われた



「手を洗っておいで」
と声をかけられた

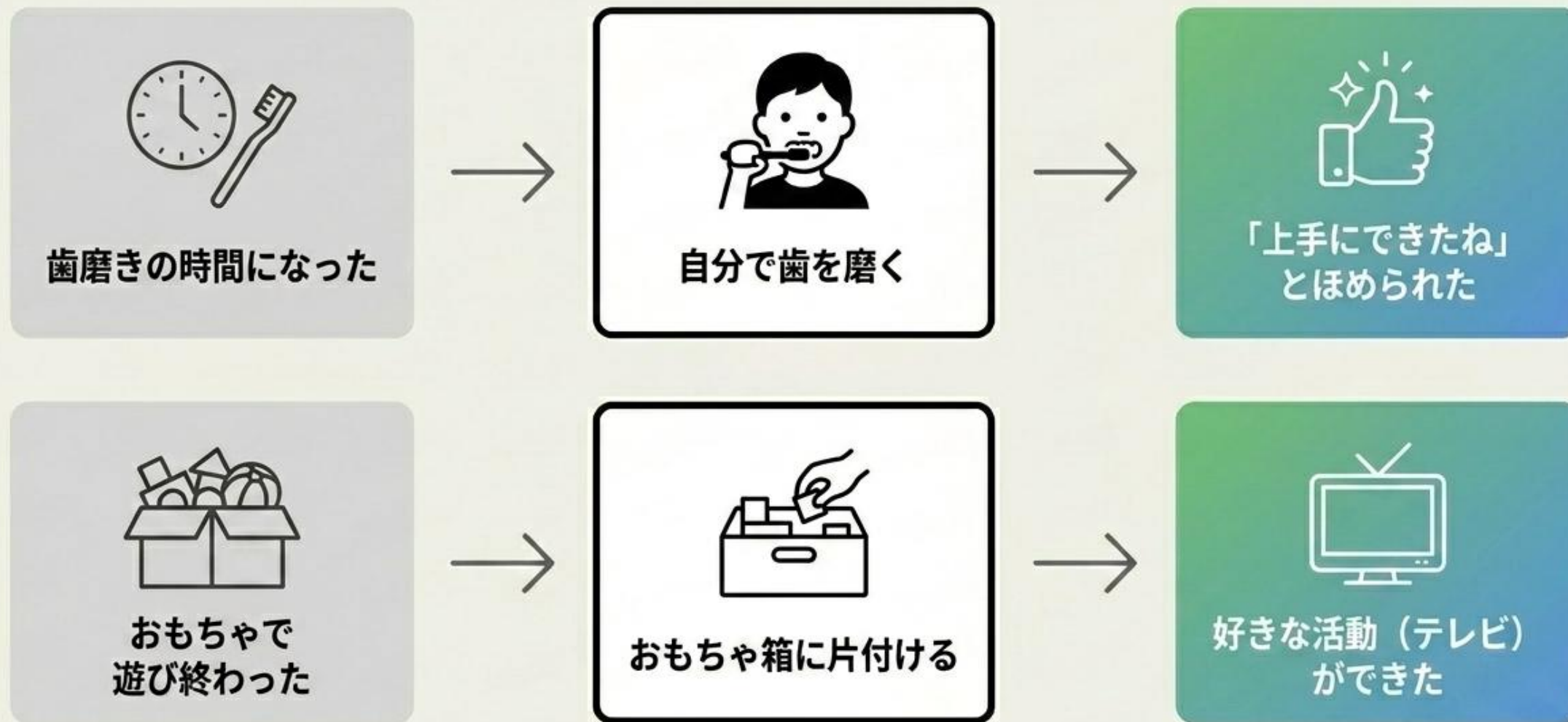


手洗いをする



シールがもらえた

事例 03 / 04：自発的行動と日常習慣



事例 05 / 06：構造化とプロンプトの場面



掃除機を渡された



掃除を手伝う

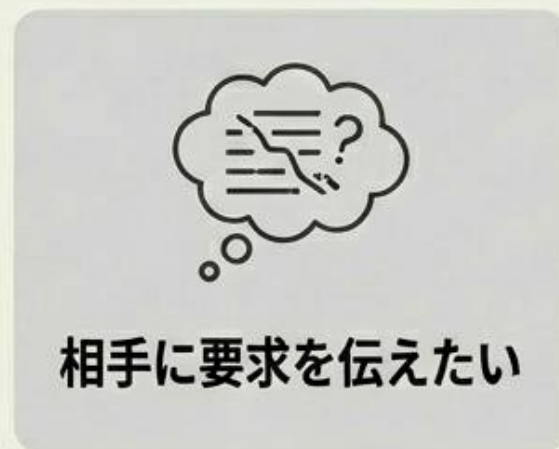
ハイタッチを
してもらえた毎日決まった
時間になった

机に向かって宿題をする



花丸を描いてもらった

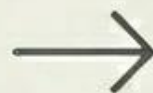
事例 07 / 08 : 適切な要求の伝達



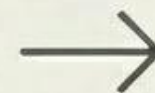
事例 09 / 10：手順と集団生活



朝7時になった



顔を洗って着替える



頭をなでてもらえた



授業中に発言したい



黙って手を挙げる



先生に当ててもらえた

事例 11 / 12：要求達成のための不適切行動



お母さんがお菓子を
持っている



お母さんを叩く



お菓子がもらえた



欲しいおもちゃを
兄弟が使っている



無理やり引っ張って取る



おもちゃが手に入った

事例 13 / 14：泣き叫びと注目要求



スーパーでお菓子を
買ってほしい



大声で泣き叫ぶ



お菓子を買ってもらえた



先生が別の子と
話している

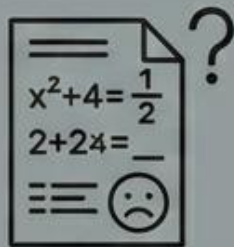


先生を叩く



先生がこちらを見て
注意した

事例 15 / 16：逃避・回避の行動



苦手な課題プリントを
出された



プリントを破る



課題をやらなくて済んだ



片付けの指示が
出た



部屋の隅へ逃げ回る



片付けを回避できた

事例 17 / 18：消去バーストと衝動



要求が通らずお菓子が
もらえなかった



さらに強く
叩く・引っ張る



根負けして
お菓子がもらえた



食事中に退屈になった



席を立ち上がって歩く



家族が追いかけて
かまってくれた

事例 19 / 20：終了の拒否と場所の移動



楽しい遊びを
「おしまい」と言われた



おもちゃを投げる



もう少しだけ
遊ばせてもらえた



買い物中に退屈になった



お店の中を走り回る



スマホを渡されて
動画を見られた

望ましくない行動の理解：感覚刺激が要因となる事例

【事例1：視覚的刺激の探求】



A（きっかけ）：一人で
過ごしているとき（手
持ち無沙汰なとき）



B（行動）：目の前で手
をひらひらさせる



C（結果）：視覚的な心地
よい感覚（感覚刺激）が
得られる

【事例2：聴覚・身体的刺激の探求】



A（きっかけ）：静かな
部屋にいるとき



B（行動）：「あー」と
大きな声を出し続ける



C（結果）：自分の声や喉の
振動による心地よい感覚
（感覚刺激）が得られる



※外部環境からの報酬（他者の注目やお菓子など）ではなく、行動自体から得られる内発的な感覚（心地よさ）が「C（結果）」として機能している点に注意。

チャレンジング行動の4つの機能

機能	生じる結果	なくなる結果
注目	注目が少ない状況 →行動→周囲の注目	いやな注目 →行動→消去
活動 や物	物や活動が入手できない状況 →行動→入手できる。	いやな物や活動 →行動→消去
逃避	いやなことが目の前にある状況 →行動→やらずにすむ	
感覚 刺激	することがない状況 →行動→感覚刺激	いやな感覚刺激 →行動→消去

- ◆ 要求・要望・目的がある ⇒ 行動（含不適切） 対応可能
- ◆ 無意識レベル ⇒ 行動 対応困難

「環境設定」「かかわり」の対応



- ・ チャレンジング行動への対応サイクル
- ・ 「環境設定」
- ・ 「かかわり」
- ・ バイパスモデル

チャレンジング行動への対応のサイクル

- | | | | |
|----|---|--|--|
| 事中 | { | ① 起きてしまった状態をできる限り早く収める | ☐ 早く収めたか？ |
| | | <ul style="list-style-type: none">原因や要因の削除クールダウンスペースの確保 | |
| 事後 | { | ② 落ち着いたらトラブル処理をする | ☐ トラブル処理したか？ |
| | | <ul style="list-style-type: none">謝罪や仲直り、問題である理由の説明など今後の約束を決めさせる（決める） | |
| 事前 | { | ③ 約束に沿った対応をする | ☐ 約束に沿って対応したか？ |
| | | <ul style="list-style-type: none">決めた約束を決してスルーしない（すべてのスタッフ） | |
| | | ④ 起きた状況・行動を分析する | ☐ (記録から)分析したか？ |
| | | <ul style="list-style-type: none">【状況】 【きっかけ】 【生まれた結果】 を洗い出す | |
| | | ⑤ チャレンジング行動がおこらない環境設定をする | ☐ 環境設定していたか？ |
| | | <ul style="list-style-type: none">事前の約束を徹底する | |

① 起きてしまった状況をできる限り早く収める

- | | | |
|---|--------------|---|
| ア | <u>安全の確保</u> | ・ 本人や周囲の子どもがけがなどしないよう
安全を確保する（自傷の軽減 他児の移動など） |
| イ | <u>刺激の除去</u> | ・ いやになっている刺激を取り去る
（視覚 聴覚 触覚 におい など） |
| ウ | <u>刺激の制御</u> | ・ 現状以上の刺激を与えない
（クールダウンスペース クールダウン部屋） |
| エ | <u>受け入れ</u> | ・ まずは気持ちのすべてを受け止める |
| オ | <u>切り替え</u> | ・ 本人が興味ある話題や物を使って
気持ちを切り替える |
| カ | <u>見守る</u> | ・ 症状が治まるまで安全を確保して待つ |

② 落ち着いたらトラブル処理をする

- | | | |
|---|-----------------|--|
| ア | <u>聞き取り</u> | ・ 状況や原因等について話を聴く |
| イ | <u>不適切行動の確認</u> | ・ なにがよくなかったのか？を共通確認する
・ なぜよくなかったのか？を説明、説得する |
| ウ | <u>対処方法の確認</u> | ・ どうすればよかったのか？を共通確認する |
| エ | <u>行動の修正</u> | ・ 正しい行動のやり直し（練習を含む：SSTの活用）
・ 謝罪や仲直り等の介入 |
| オ | <u>今後の方針確認</u> | ・ 今後のふるまい方の約束をする
・ 今後の目標、取り組む内容や方法を確認する |

③ 約束に沿った対応をする

- ア まずは
- ・ 今後の約束を決めて、その状況への対処を終える
- イ 約束のポイント
- ・ 本人が実行でき、かつ、成功しそうな約束
 - ・ 本人が意識できる（難しすぎない）約束
 - ・ 振り返りを定期的に行うこと
- ウ 発展を意識
- ・ 状況によってはバージョンアップする
- これが、
- 『望ましい行動』を身につけるにつながる！

④ 起きた状況・行動の分析

ABA理論の活用

【チャレンジング行動のもつ意味＝4つの機能】

機能	生じる結果	なくなる結果
注目	注目が少ない状況 →行動→周囲の注目	いやな注目 →行動→消去
活動 や物	物や活動が入手できない状況 →行動→入手できる。	いやな物や活動 →行動→消去
逃避	いやなことが目の前にある状況 →行動→やらずにすむ	
感覚 刺激	することがない状況 →行動→感覚刺激	いやな感覚刺激 →行動→消去

本人にとって、行動したことにより、どんな結果が得られ、
どんな機能があるかを適切に推測するのがプロとしての専門性

TEACCH理論の活用

「環境設定」

店でほしいものをみつける

B（行動）

「買って～」と
大声で泣き叫ぶ

ABA理論の活用

「かわり」

ほしいものが
手に入る

レベルⅠ

『A』の状況を変える

「環境設定」

レベルⅡ

『C』の結果を変える

「かわり」

レベルⅢ

『B』の行動を変える

- ① 代わりの行動をつくる
- ② 望ましい行動をつくる

【3つのポイント】

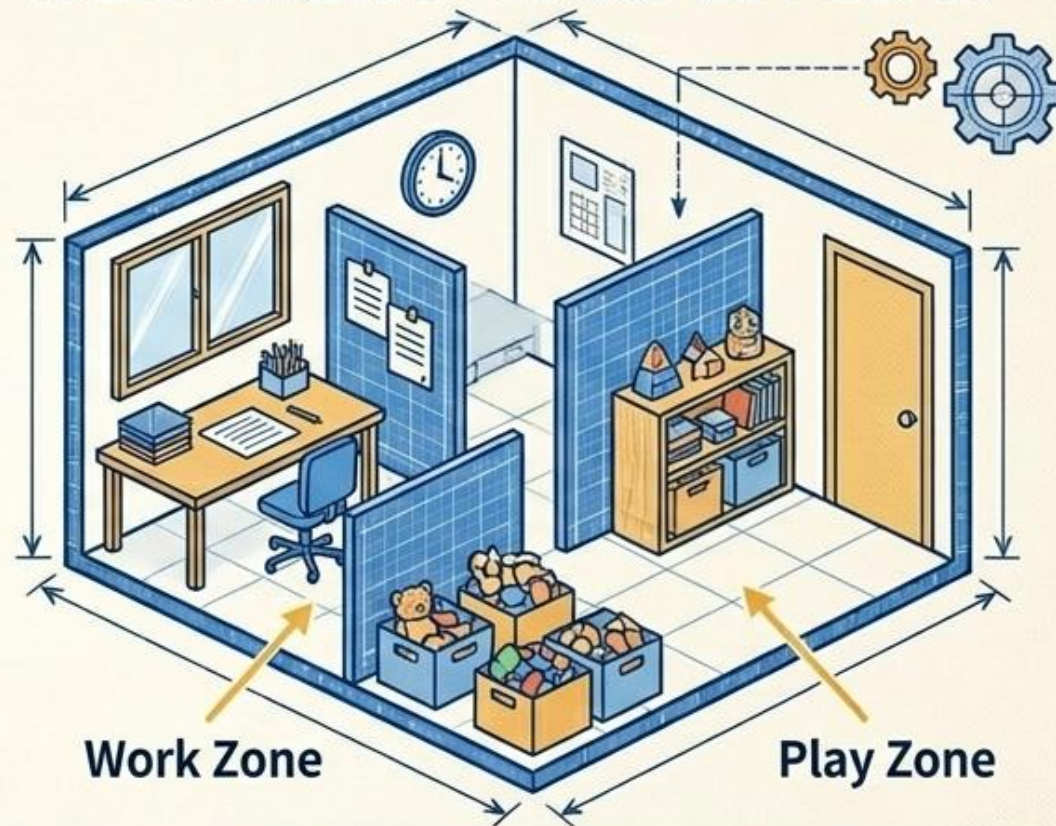
“ABC分析 → 支援” の考え方

物理的構造化：空間の意味を明確にする

未調整の環境（混乱と不安）



物理的に構造化された環境（集中と安心）



目的：ASD児童が理解しやすい環境を作る

方法：活動エリアをパーテーションや家具で区切る

効果：視覚的な刺激（ノイズ）を減らし、集中と安心を生む

時間の構造化：未来を予測可能にする



課題
「次何が起こるか分からない」状態は極度のパニックを引き起こす。

解決策
1日のスケジュールを視覚的なルーチンで提示。

効果
予定変更の際も、言葉ではなくスケジュール表を書き換えることで納得しやすくなる。

活動の構造化と視覚的支援：自立を促す

消えてしまう聴覚情報（混乱）

空間に留まる視覚情報（自立）



手順の提示（始まりと終わり）を明確にし、
支援者に依存せず自ら行動できる仕組みを作る。

TEACCH理論の活用

「もの」 ・・・物を使って環境そのものをコントロールする

例：壁向きに配置した机で学習する

「こと①」 ・・・活動内容やイベントのコントロール

例：「今日のおやつコーナー」などスケジュールボードの提示をする

「こと②」 ・・・空間・場所のコントロール

例：学習やおやつの時間に座る席を指定する

「こと③」 ・・・時間帯や時間の長さ、順序などのコントロール

例：本人合わせた、時間入りのスケジュール表を準備する

「ひと」 ・・・いわゆる誰が対応するか 人による対応の仕方

例：重要なルールをインプットしてほしい時、管理者に話をしてもらう

環境設定（構造化）のポイント

環境調整は、**アセスメント**に応じて

- ・ 環境調整（構造化）ありきではない
- ・ できることのじゃまをしない
- ・ 「ひと」の優先順位を可能な範囲で下げる
- ・ エンパワメントを意識する（＝自立）

TEACCH理論の活用

「環境設定」

店でほしいものをみつける

B（行動）

「買って～」と
大声で泣き叫ぶ

ABA理論の活用

「かわり」

ほしいものが
手に入る

【3つのポイント】

レベルⅠ

『A』の状況を変える

「環境設定」

レベルⅡ

『C』の結果を変える

「かわり」

レベルⅢ

『B』の行動を変える

- ① 代わりの行動をつくる
- ② 望ましい行動をつくる

“ABC分析 → 支援” の考え方

チャレンジング行動への対応

ABA理論の活用

行動の頻度を下げる（＝強化しない） 【チャレンジング行動が強化されている状態を断ち切る】

方法① 刺激の撤去

方法② 消去手続き（計画的無視）

方法③ 嫌悪刺激の呈示（罰）

方法④ 分化強化手続き

※ 事前合意

※ 事前合意

ア 低頻度分化強化 : 不適切行動の回数や時間が基準以下の場合に強化する

イ 他行動分化強化 : 不適切行動が起きていない場合を強化する

ウ 対立行動分化強化 : 同時に実行できない代替りの行動を強化

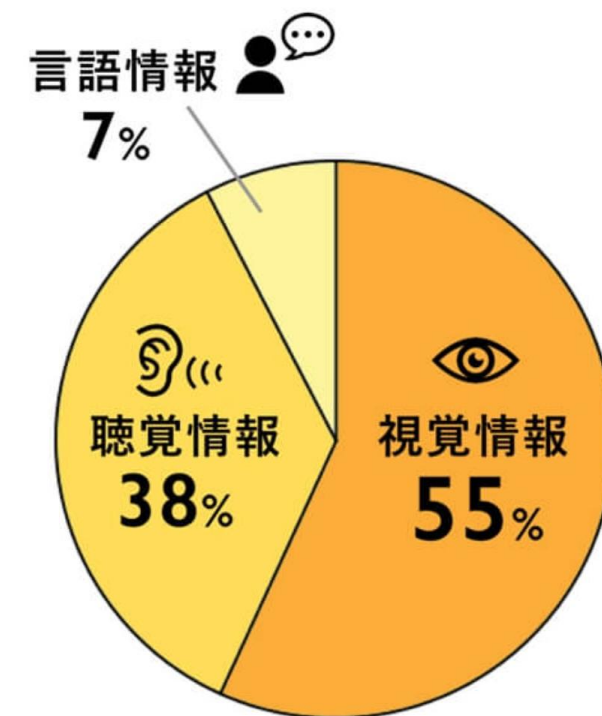
エ 代替行動分化強化 : 不適切行動に置き換わる代替りの行動を強化

段階 : 【指示】 → 【再度指示】 → 【警告】 → 【罰】 ※ 事前合意

肯定的なかかわりを増やす

【ストローク】

種類	肉体的なもの	心理的なもの	言葉によるもの
肯定的 (快)	・ 肌のふれあい ・ なでる ・ さする ・ 抱擁する ・ 握手する	・ 心のふれあい ・ ほほえむ ・ うなづく ・ 耳を傾ける ・ 受容や共感	・ ほめる ・ なぐさめる ・ 励ます ・ 語りかける ・ 挨拶をする
否定的 (不快)	・ たたく ・ なぐる ・ ける ・ つねる ・ 暴力行為	・ 返事をしない ・ にらみつける ・ あざわらう ・ 無視する ・ 信頼しない	・ 叱る ・ 悪口を言う ・ 非難する ・ 責める ・ 皮肉を言う



肯定的なかかわりを増やす

「ほめる」療育活動の整理（R2.6.12叶研修補足資料 by サンクスシェア）

目的（なにをねらって？）	内容（どんなことを？）	方法・留意点（どうやってほめる？）
本人の発達・成長のために ①「発達的特質（知徳体）」 ②「個人的特質（性格）」 （自信 チャレンジ心等）	・ できたこと ・ できるようになったこと ・ その子にとって伸びたこと ・ チャレンジしたこと ・ いつもと違うよい行い	・ 具体的に（何をほめられているのかが理解できるように） ・ 普段からの本人の発達・成長の把握（必要に応じて、アンケートや標準検査の活用。特に「変化」を見つけるには、記録の充実が重要）
本人の快感情実感のために （喜ぶ 達成感 元気等）	・ 本人が喜ぶこと ・ 本人がうれしいこと	・ 相手の快感情及び快感情表現のアセスメント（保護者や関係機関からの情報収集＆普段からの観察とスタッフ間での情報の共有 やはりこれも記録が重要）
本人の承認のために （認める わかってあげる等）	・ 存在そのものの肯定 ・ 人格そのものの肯定	・ 本心でないと見破られる可能性がある（感情も含めた伝えるスキルトレーニングは必須）

「伝わる」ために・・・

- 【手 順】 ・ まず、注目をさせてから ・ 相手の目を見て ・ 照れずに
- 【スキル】 ・ **ノンバーバル**の活用（表情、身振り、周りの環境、+ **人に好感を与える身なりや立ち振る舞い**）
- 【意識】 ・ 何を誉められたいのかを把握&意識をして
- 【工夫】 ・ 支援者の気持ちや考えを付け加えて
 （他児者の同意見が加わると効果倍増！ = **心理劇補助自我**）

人格をほめる

かかわりのポイント

かかわりは、大きく2パターン

1. チャレンジング行動が強化されている状況を断ち切る
2. （計画的無視の活用と同時に）肯定的なかかわりを増やす
= 適切な行動が強化される確率を増やす

※ チャレンジング行動が多い子に対して、「人格をほめる」スキルを磨く！

TEACCH理論の活用

「環境設定」

店でほしいものをみつける

B（行動）

「買って～」と
大声で泣き叫ぶ

ABA理論の活用

「かわり」

ほしいものが
手に入る

【3つのポイント】

レベルⅠ

『A』の状況を変える

「環境設定」

レベルⅡ

『C』の結果を変える

「かわり」

レベルⅢ

『B』の行動を変える

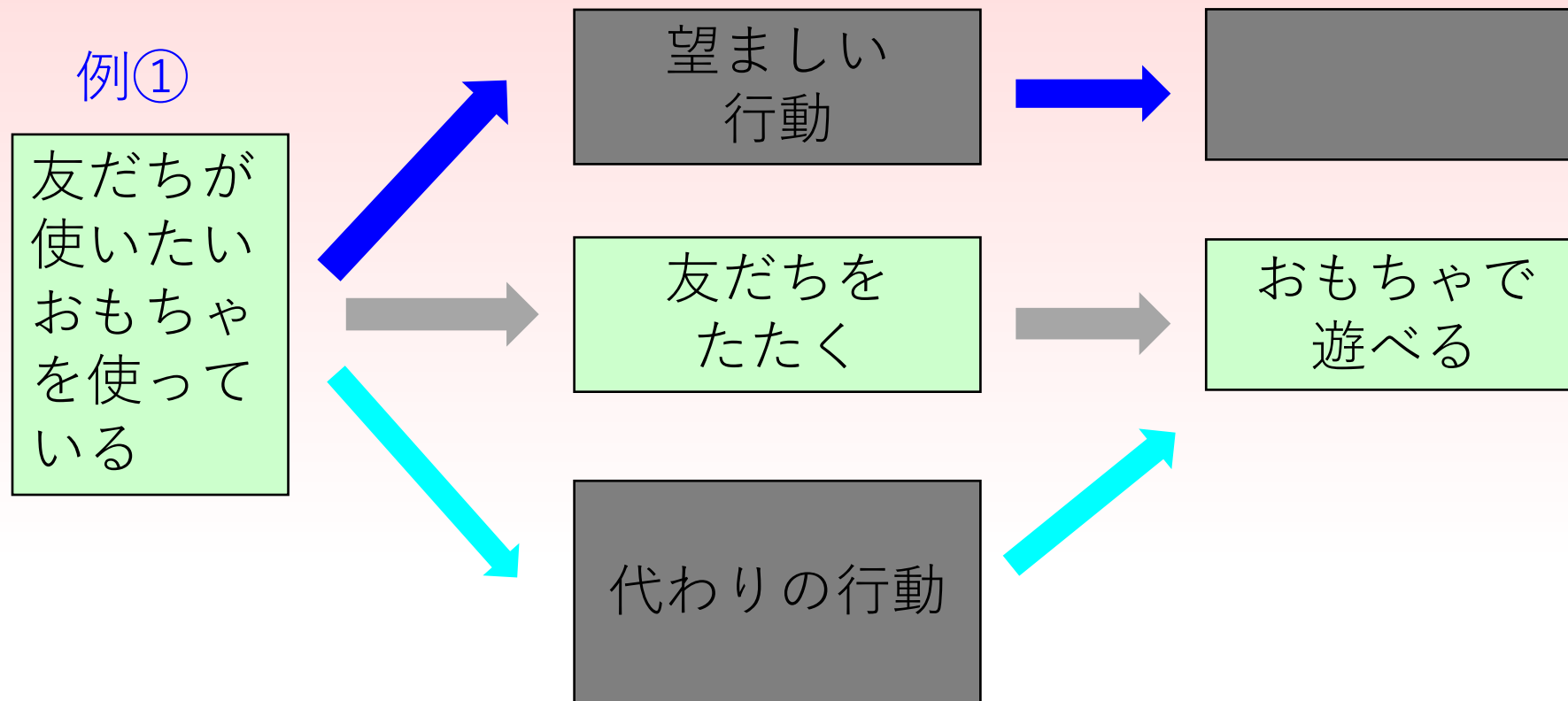
① 代わりの行動をつくる

② 望ましい行動をつくる

“ABC分析 → 支援” の考え方

望ましい行動を身に付けさせる（ABA：バイパスモデル）

【子どもの力を高める支援を検討する】

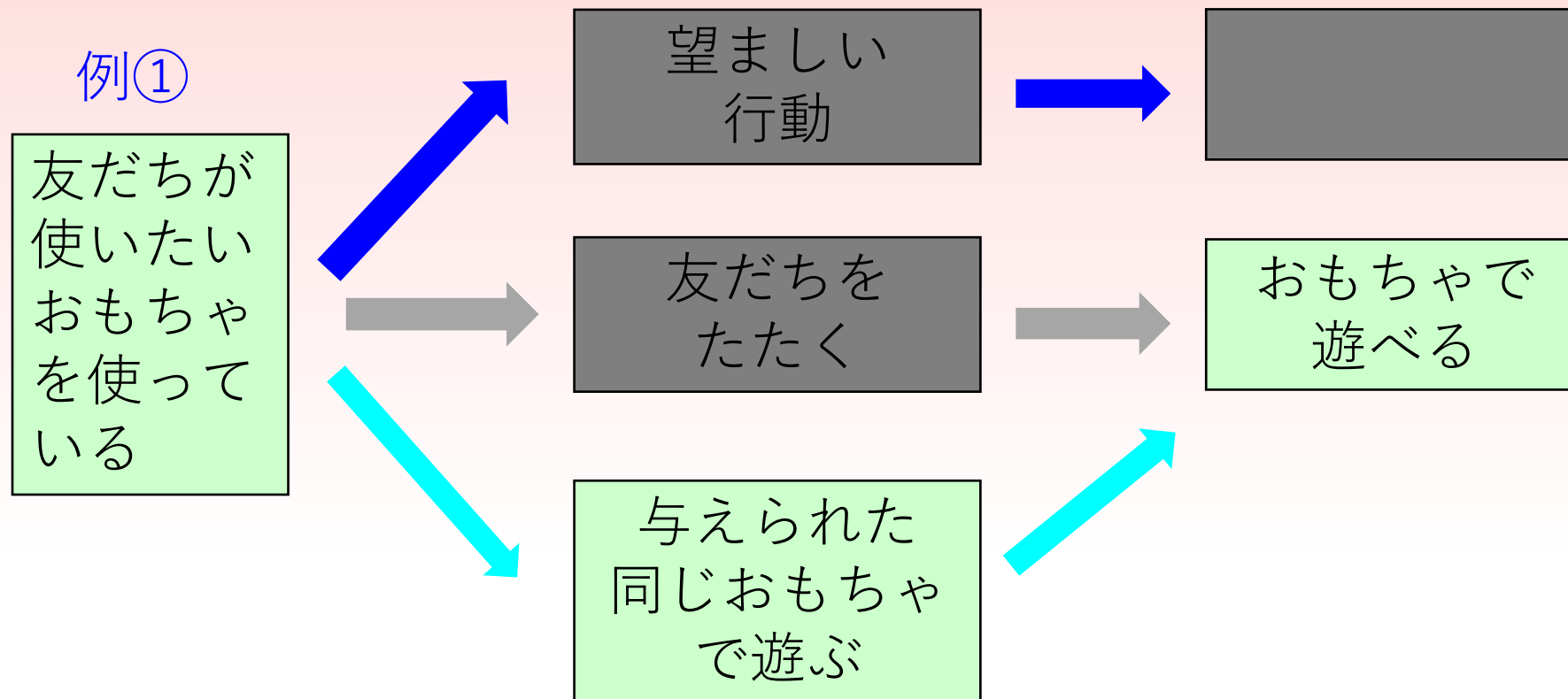


※ 学ぶ力を身に付けるスモールステップを踏んで！

子ども観察力＆支援力養成ガイド

望ましい行動を身に付けさせる（ABA：バイパスモデル）

【子どもの力を高める支援を検討する】

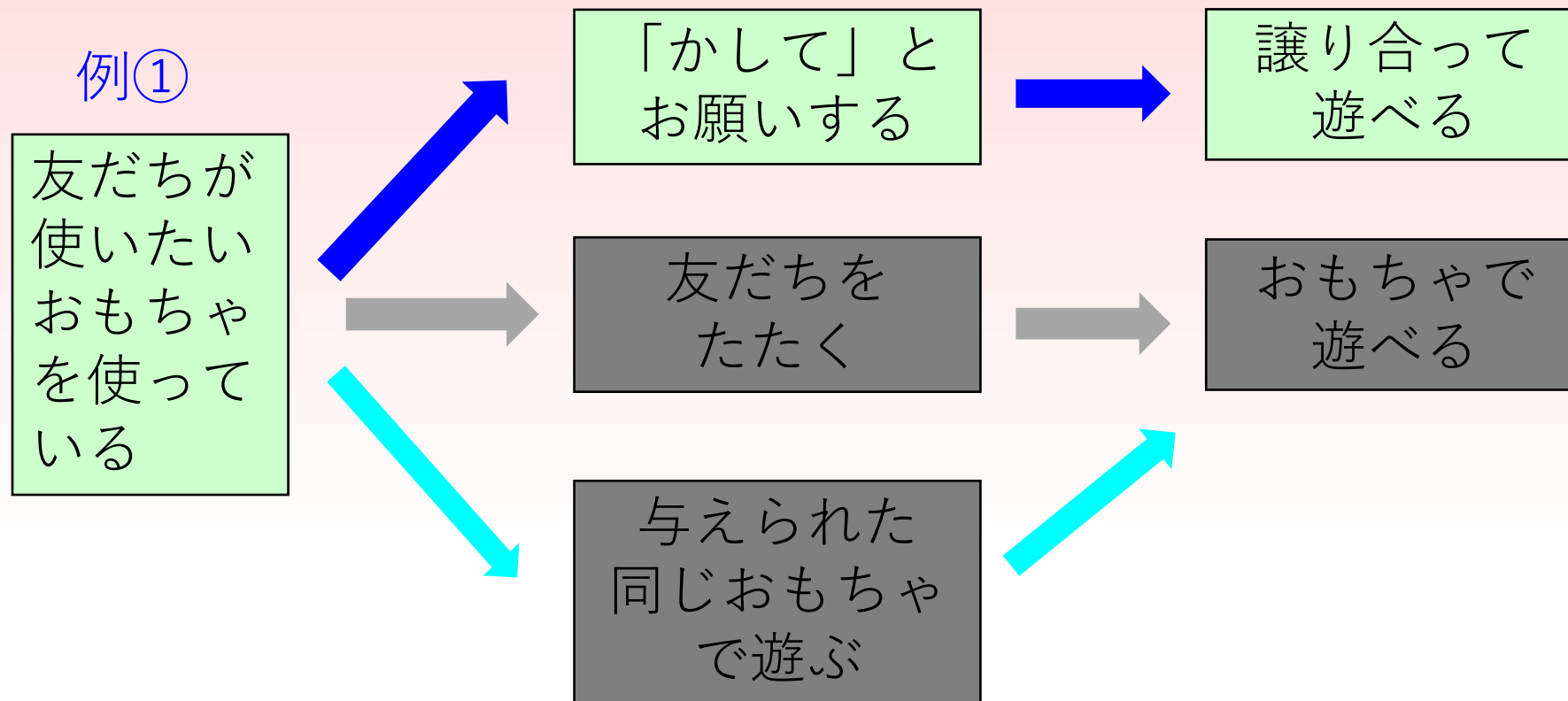


※ 学ぶ力を身に付けるスモールステップを踏んで！

子ども観察力＆支援力養成ガイド

望ましい行動を身に付けさせる（ABA：バイパスモデル）

【子どもの力を高める支援を検討する】



※ 学ぶ力を身に付けるスモールステップを踏んで！

子ども観察力＆支援力養成ガイド

【状況】高等部1年生のB君は、「**教室の掃除用具ロッカーに入り込む**」という不適切な行動が多い生徒でした。その行動は、何もすることがない暇な状況で特によく起こすようでした。ロッカーに入り込むと、何かブツブツ言っていたり鼻歌を歌っていることが多いのです。

そこでまず取り組んだことは、これまで好き勝手に入り込める状況だったのを、

① **「きゅうけい」カードを担任に渡さないと入れないルールを徹底**（カードを渡せば入ることを許可される）

次にこのルールが定着したことを見定めてから、

② **一日に使えるカードの枚数を徐々に減らしていった。**

最初は10枚使えたのを、**2週間かけて5枚にまで減らしていった。**

それに伴い順調にその制限枚数に収まるように入り込む回数と総時間数が減っていきました。

さらに暇な時間をできるだけ減らすために、

③ **iPadでYouTubeの動画を見ることに誘導**

B君は昔懐かしい「東京フレンドパーク」を見ることがお気に入りなのですが、

iPadを手の届かない棚の中にしまっておく

とそこを指差して、「フレンドパーク！」と一語文で要求するようになりました。

そこでさらに欲張って、

「フレンドパーク、見せてください」という二語文で言うように教えていった

ところ、それも定着しました。

そうこうしているうちに、今ではロッカーに入り込むことは全くなくなりました。

A (状況)



B (行動)



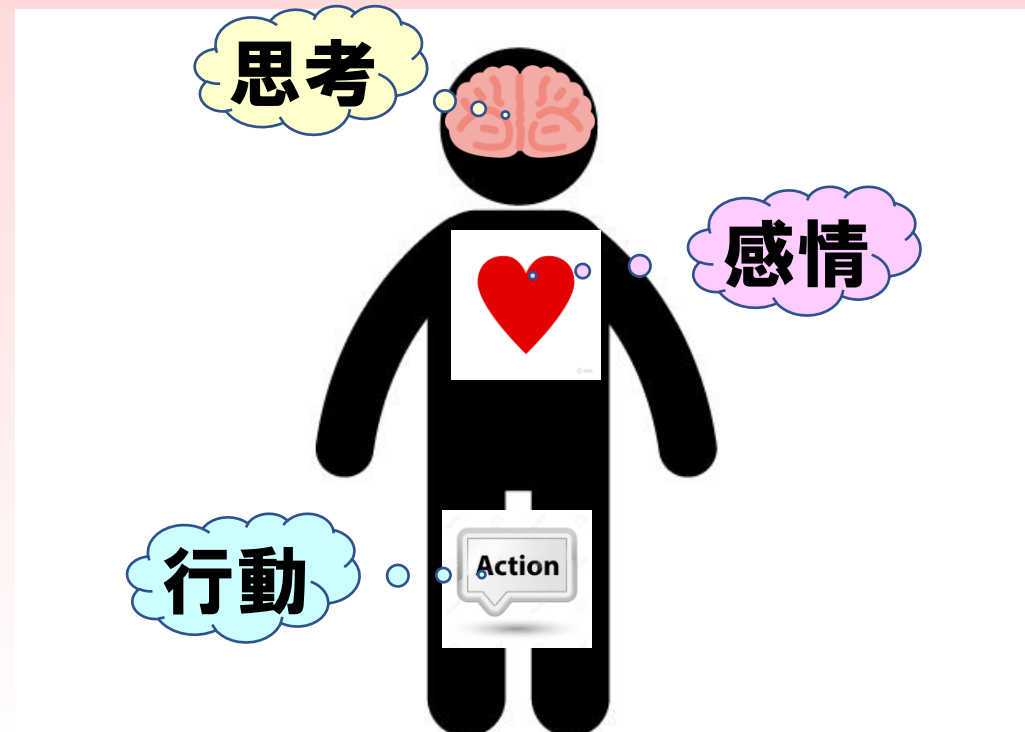
C (結果)

きっかけ
行動の目的
行動の機能

外的刺激

TEACCH

もの・ひと・こと



発達特性 & 個人特性

SST

要求達成
心理的安定
心理的満足

内的刺激

ABA

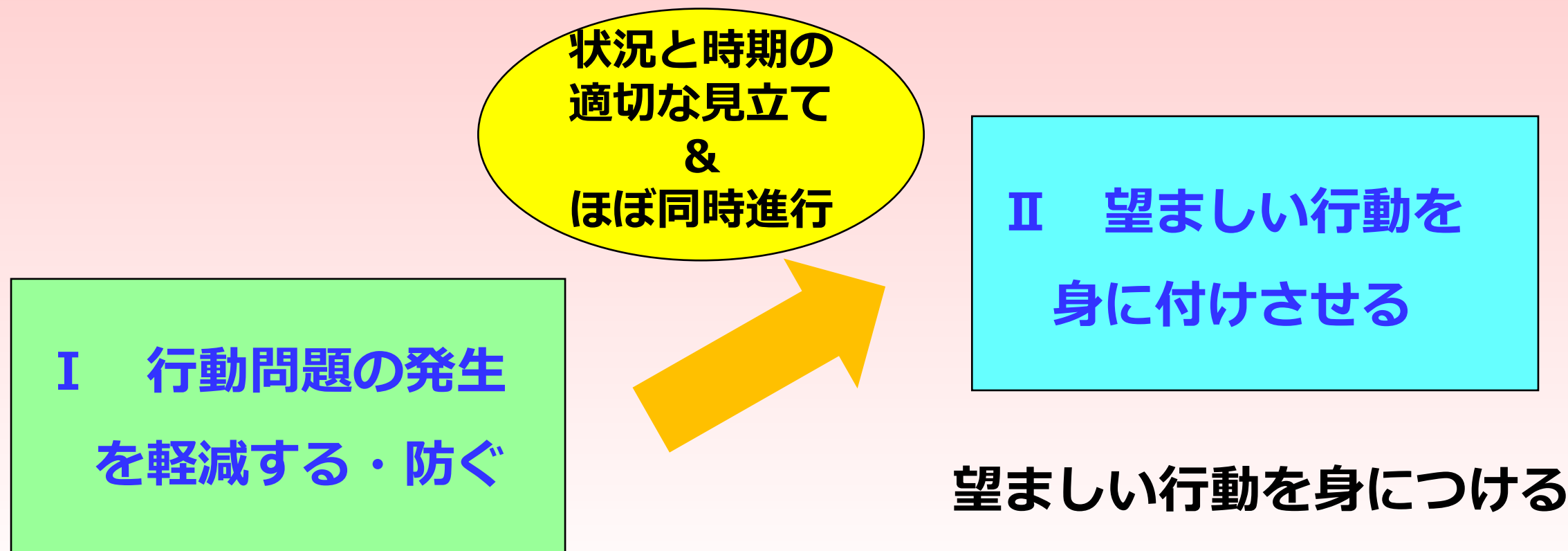
強化子・意味づけ

望ましい行動 5段階戦略



- ① 軽減
- ② 獲得
- ③ 維持
- ④ 般化
- ⑤ 自立

望ましい行動を身につける『2』段階の支援



チャレンジング行動を防ぐ

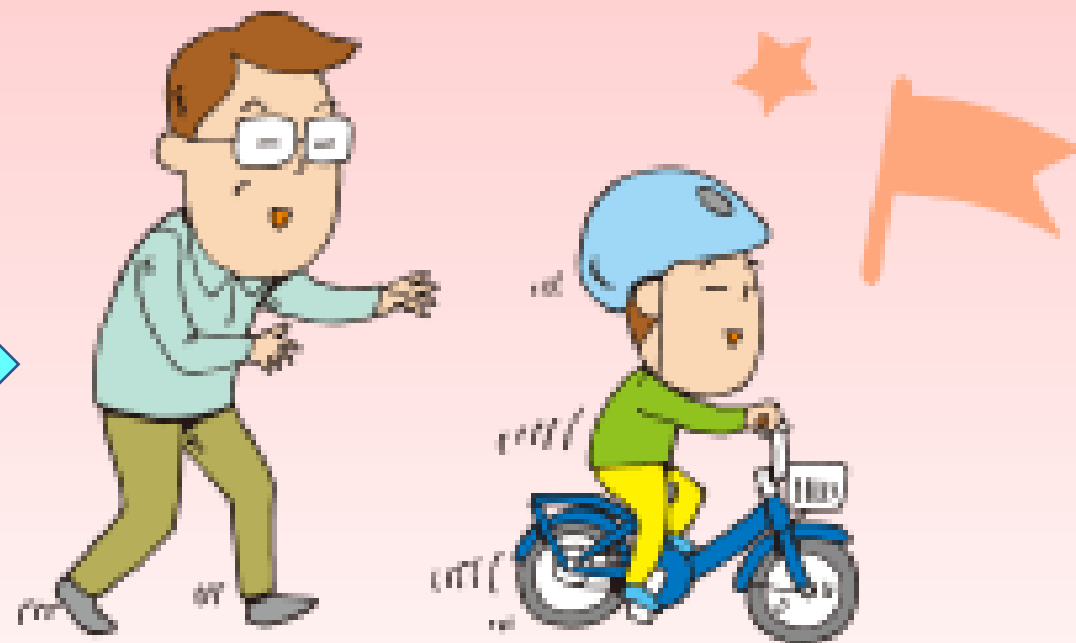
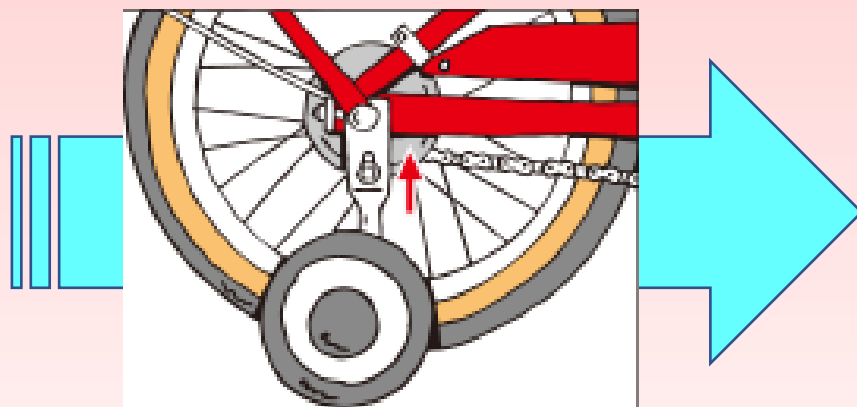
『5』 サイクル

望ましい行動を身につける

『5』 段階戦略

望ましい行動を身に付ける 5段階戦略

- ① 不適切な行動の『軽減』 **「分化強化」 「消去」**
 - ・ 不適切な行動の頻度を下げる（＝強化しない）
- ② 望ましい行動の『獲得』 **「シェイピング」 「SST」**
 - ・ これまで持っていなかった行動を出現させ強化する
- ③ 獲得した行動の『維持』 **「強化スケジュール」**
 - ・ 一度獲得した行動が弱化・消去されないよう維持する
- ④ 獲得した行動の『般化』 **「習慣化」**
 - ・ ある限定場面だけで行動が起きるのではなく、他の別の場面でも行動が起きるようにする
- ⑤ 獲得した行動の『自立』 **「フェイディング」**
 - ・ 他者の依存ではなく自分の力で行動する部分を増やす



支援 = 補助輪
つけ



補助輪
はずし



ひとりでできる

支援の
「つく」と「はなれる」

手助けの量